



MINDSET

Über das Projekt

MINDSET ist ein Erasmus+ KA2-Projekt, das darauf abzielt, Tools zu entwickeln, die Jugendorganisationen und Jugendbetreuer:innen dabei helfen, die ersten Anzeichen einer Spielstörung bei Jugendlichen zu erkennen und die Entwicklung einer solchen Störung zu verhindern.

Die Partnerschaft



succubus
INTERACTIVE



CITIZENS
IN POWER



Möchten Sie mehr erfahren?

Besuchen Sie unsere Social-Media-Seiten!



@mindseterasmusproject



Handbuch für digitales Wohlbefinden

Wie junge Menschen ausgewogene Spielgewohnheiten entwickeln können

Das **MINDSET – Handbuch für Jugendliche** richtet sich an junge Menschen und enthält Informationen über Computerspielstörung, Risikofaktoren, Gefahren, Folgen, gesundes und ausgewogenes Spielen sowie Möglichkeiten, die Symptome einer Spielstörung zu erkennen.

Auf diese Weise steigert es das Bewusstsein für Spielstörungen und **hilft jungen Menschen, sich vor problematischem Spielverhalten zu schützen.**

Klicken Sie **hier**, um darauf zuzugreifen!



Möchten Sie mehr erfahren?

Besuchen Sie unsere Social-Media-Seiten!



@mindseterasmusproject

Leitfaden für organisatorische Veränderungen in Jugendorganisationen



- Informationen zu organisatorischen Veränderungen
- Anleitung zu Strategien und Methoden
- Innovative Ressourcen und Tools
- Gerichtet an alle Arten von Jugendorganisationen




SCAN ME 

Zweites Treffen in Nantes, Frankreich

Das Konsortium traf sich im Oktober in Frankreich, um die nächsten Schritte des Projekts zu besprechen und die oben vorgestellten Ergebnisse zusammenzufassen. Es war ein sehr produktives Treffen!



Möchten Sie mehr erfahren?

Besuchen Sie unsere Social-Media-Seiten!



@mindseterasmusproject

Was steht als Nächstes an?

Mit dem Abschluss der ersten beiden Projektergebnisse ist das Partnerschaftsteam motiviert, mit Ergebnis 3 weiterzumachen!

Das Konsortium wird in Wien, Österreich, eine **Lern-, Lehr- und Trainingsaktivität** für Jugendarbeiter:innen und Projektmanager:innen organisieren, um die Trainingsmaterialien des Programms für den Kapazitätsaufbau zu testen, die entwickelt werden.

Wir freuen uns, unsere Arbeit mit den Endnutzer:innen zu teilen und sind gespannt auf ihr wertvolles Feedback.

Die Partner werden weiterhin **Stakeholder-Treffen** durchführen, die Projektergebnisse teilen und Rückmeldungen sowie Einblicke zum Projekt sammeln.

Die Aussichten für die Prävention von Spielstörungen in Europa sind vielversprechend!
Bleiben Sie dran für weitere Neuigkeiten!

Möchten Sie mehr erfahren?

Besuchen Sie unsere Social-Media-Seiten!



@mindseterasmusproject